スーパーファミコン®

SHVC-V5

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

バトルテック



バトルテック

このたびは、ビクター音楽産業株式会社のスーパーファミコン専用カセット「バトルテック」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ゲームを始める前にはこの取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

使用上の注意

- ご使用後は、ACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

CONTENTS

もくじ

★ストーリー

時は、31世紀。人類は「スター・リーグ」と呼ばれる一大星間帝国を築き上げた。しかし、宇宙の支配権を主張する5大ファミリー、「ダビオン」「マリク」「クリタ」「ステイナー」「リアオ」による熾烈な戦闘の火蓋がいつしか切って落とされた。戦場の主役となったのは、「バトルメック」と呼ばれる強力無比の戦闘用ロボットである。

愛情と信頼は人々の心から忘れ去られ、裏切りと暴力に満ち、この宇宙の秩序はかつてないほど乱れてしまっていた。

これからはじまるエピソードはここダビオン領内で起こった悲惨なできごとから語らねばならない。

西暦3017年1月ダビオン軍秘密傭兵部隊長ジョゼフ・T・ストライカー中佐の元に、ある機密任務が下った。宇宙全域にわたって冷酷無比な殺戮を繰り返す無国籍テロ集団「ダーク・ウィング」の壊滅である。ストライカーは自らの部隊を率いて壊滅工作を展開、全ては順調に終るはずであったが、それに気づいた「ダーク・ウィング」の奇襲に傭兵部隊は壊滅状態に追い込まれ、ストライカー自身も命を落とすという最悪の結果になってしまった。さらに冷酷無比な「ダーク・ウィング」はストライカーの家族までも皆殺しにしたのである。ただ、運良く、一人息子のトビーだけは難をのがれ生き残った。

……そして10年後。トビー・ストライカーが22才をむかえた時からこのエピソードははじまる……。

22才となったトビーは、胸に秘めていた父、いや家族のかたきである「ダーク・ウィング」への復讐をついに決意する。だが、彼がそれまでに調達できたものは、わずかな資金と軽量メック一機だけ。「ダーク・ウィング」壊滅には、さらに強力な武器とメックが必要だ。それにはメック傭兵として戦闘技術を磨きながら任務を果たし、報酬金を稼がなければならない。その間に「ダーク・ウィング」各部隊の情報も集め、真の父のかたき「ダーク・ウィング」のリーダーを捜し出すのだ。

トビーとして憎き「ダーク・ウィング」への復讐を果たすのは君だ!!

★主な登場人物



リック／バーのバーテン。人殺しなど全く無縁なやさしい性格なので傭兵にはならずにバーテンをやっている。トビーもこの男には気を許している。信用のおけるやつには間違いない。



ピート・ボラーニ／やせた体格のチンピラ?!いや情報屋だ。傭兵になりたくても実力がなくてなれなかった男だ。傭兵たちにたかって生きている。



ラーマン・ショーレスト／かれはすでに傭兵をリタイアした、退役傭兵。傭兵時代の豊富な経験はトビーたち若い傭兵にとっては重要な存在。ベテランらしい適切なアドバイスをしてくれる。



ヤーグ・ギュンター／実力のある一流の現役傭兵。任務に忙しくあまり姿は見せないが、たまにバーに現れると、さすがと思わせるプライドの高い発言を残していく。



ミース・ヤータ／詐欺師。かなり陰険でずるがしこい。実力第一の傭兵にはなれなかったが、その悪知恵で傭兵をそそのかし、危険な仕事をさせて金儲けをしようとしている。彼の勧める仕事は危険も多いが報酬も多い。



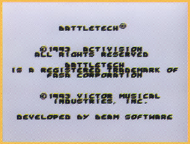
ラナ・ミーンスク／ワイルドな雰囲気と美貌を兼ね備えた女スパイ。5大ファミリーのひとつダビオンファミリーの領主に仕える。領主への重要機密を3Dビデオを使って送っているためその情報は信頼できるものが多い。



ブラック・ローズ／5大ファミリーのひとつマリク・ファミリーに仕える女スパイ。マリクの領主に情報を送っている。マリクのスパイとはいえ、各ファミリー共通の敵である「ダークウイング」に関する情報は、役立つものが多いはずだ。

★ゲームスタート（ゲームの準備）

スーパーファミコン本体にゲームカセットを正しくセットし、本体のPOWER（電源）をONにします。





各ロゴ表示画面の後、デモ画面が始まり、すぐにタイトル画面が表示されます。



※タイトル画面はしばらくそのままにしておくと、ゲームのデモ画面になり再びタイトル画面にもどり、それを繰り返します。

タイトル画面では次の4つのモードを選択することができます。

- ●START GAME
- ●PRACTICE
- ●STEREO
- ●LOAD GAME（セーブデータがある場合）

※選択された項目は色が変ります。

START GAME

ゲームを最初から始める時に選びます。ここでは、まず主人公トビー・ストライカーのメッセージが表示されます。



PRACTICE

戦闘のみの練習モードです。ここでは、戦闘のシステムをじっくり研究し、なれておくといいでしょう。

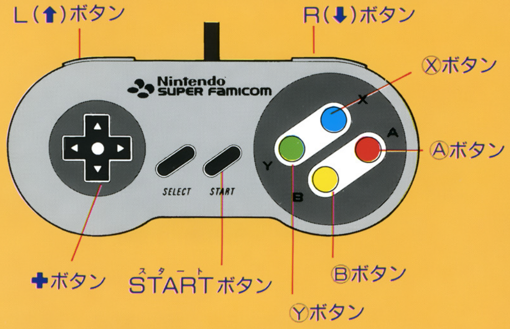


STEREO(MONO)

音声の出力をステレオかモノラルかを選びます。



★コントローラーの使い方



通常画面の時 ★★★★★★★★★★★★★★★

Ⓐボタン／選択項目決定
Ⓑボタン／キャンセル、一つ前に戻る
Ⓧボタン／選択項目決定
Ⓨボタン／キャンセル、一つ前に戻る

✚ボタン／項目を選択する

戦闘画面の時 ★★★★★★★★★★★★★★★

Ⓐボタン／銃弾発射
Ⓑボタン／ジャンプ
Ⓧボタン／照準トリガー(✚ボタンで照準器移動)
Ⓨボタン／オーバービュースクリーン
L(⬆)・R(⬇)ボタン／武器選択
※L・Rボタンを同時に押すと戦場から緊急脱出します。
STARTボタン／ポーズ
✚ボタン／メックの移動、照準器移動

★ゲームの始め方

●バトル／戦場への入口、傭兵とGHQの契約が成立するとドクロが表示されます。

●バー／傭兵たちが集まる休息の場。たまにここに入って情報を集めよう。

●GHQ(契約)／ダビオン軍最高司令室。ダビオン領主とのミッション契約の場。

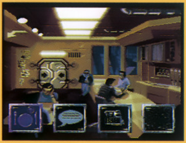
●工場／バトルメックの修理、改造、購入などここで行ないます。

メインメニュー画面



ゲームはまずこの画面から始まります。ここはまさに、バトルテックの世界への入口と言えるでしょう。ここでは4つの選択アイコンが表示されています。先ずは、傭兵たちの休息の場、バーへ行ってみましょう。

◆まず、バーで情報を聞こう。



メインメニュー画面からバーのアイコンを選ぶと、バー画面が表示されます。

バー画面



●バーテンからの話が聞けます。





●バーにいる傭兵たちから話を聞きます。



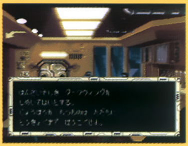


●手に入れた3Dビデオを見ます。

▷▷▷／頭だし　▻／再生

⇧／エジェクト





●ニュースネット（宇宙情報ネットワーク）からの最新情報を見ます。



※4つのアイコンはつねに見たり開いたり出来るとは限りません。アイコンが表示されていない時もあります。

情報を得たら、B(Y)ボタンを押してメインメニュー画面に戻ります。

ワンポイント

傭兵にとって情報は大切なものです。めんどくさがらずにこまめに情報収集することが勝利への近道となるでしょう。

◆GHQで任務の契約をしよう。

GHQでは傭兵を必要とする任務がいくつか提示されています。戦闘を行なうにはGHQで任務の契約をする必要があります。任務ごとに見合った報酬が用意されていますが、交渉しだいで値段を上げることもできます。

GHQ画面

●契約了承
●次の契約
●前の契約
●契約金交渉
●惑星情報
●データ・セーブ

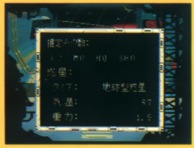


契約の方法



①✚ボタンで次の契約(または前の契約)のアイコンを選び、A(X)ボタンを押すと各契約が順繰りに表示されます。

※契約の種類に関してはP26を見てください。



②次にその任務の惑星情報を調べます。惑星情報アイコンを選びA(X)ボタンを押すと惑星情報が表示されます。

●L：軽量級メック数　●M：中量級メック数
●H：重量級メック数　●SH：超重量級メック数

B(Y)ボタンを押すと前の画面に戻ります。

※惑星のタイプ、環境に関してはP25を見てください。



③契約金(報酬金)の交渉をします。契約金交渉アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと契約金交渉画面になります。ここで、契約金を上げたいなら"UP"アイコンを選んでA(X)ボタンを押して値段を上げていきます。

自分の要求額まで上げたら、✚ボタンで"OK"を選びA(X)ボタンを押します。再びGHQ側で修正した額が提示されます。しかし、提示された額が不満なら再度交渉することができます。提示額でよいなら、"OK"を選んでA(X)ボタンを押してください。GHQ画面にもどります。



※ただし、あまり要求額が高すぎると強制的に交渉を打ち切られてしまうので注意してください。(契約金を半額にされてしまいます)

GHQ画面で"OK"を選んでA(X)ボタンを押すと契約成立、メインメニュー画面にドクロアイコンが表示されます。

◆ゲームデータをセーブする

GHQ画面ではデータをセーブすることができます。データセーブのウインドウを選んでA(X)ボタンを押します。



データセーブ・ウインドウが表示されたら、カーソルをセーブしたい場所に合わせ、A(X)ボタンを押せば現在のゲームデータがセーブされます。



※セーブした場所に前のデータがある場合は、そのデータに上書きされます。

セーブデータはタイトル画面のとき“LOAD GAME”を選択すると、セーブデータでゲームができます。



ワンポイント

セーブはこまめにしよう。そうすればGAME OVERになっても再び同じ前の状態から戦闘をすることができます。また、契約のとき交渉金額の上限を前の交渉から考え予想して要求しましょう。あまり高額な要求は受け付けてくれなく、安く契約してしまう結果になります。

★メック工場で準備をしよう

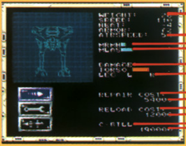
メック工場へはメインメニュー画面よりメック工場アイコンを選んで入ります。ここでは次の4つのことが行なえます。ただし、ほとんど有料ですので自分の所持金と見比べながら行なってください。



メック工場画面

◆メックの修理と弾薬補充

メック工場画面から修理／弾薬補充のウインドウを選ぶと修理／弾薬補充画面になります。



①メックの性能を表します。

WEIGHT／メックの重量
SPEED／歩行スピード
HEAT／ヒートシンク（冷却器）………P14参照
ARMOR／装甲（防御力）………………P14参照
AIRSPEED／ジャンプスピード……P16参照

②装備している武器を表示しています。武器名の横のゲージは銃弾の残数を示しています。

③メックの受けたダメージをゲージで表示しています。
ゲージはダメージが大きい時、赤色で表示されます。

TORSO／胴体部

LEG／脚部
L／左
R／右

ARM／腕部（腕部の有るメックの場合）
L／左
R／右

（超重量級メックの場合）

REAR／後脚
L／左
R／右

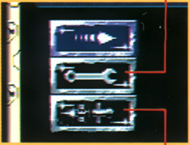
FRONT／前脚
L／左
R／右

④受けたダメージの修理代金を表示しています。

⑤ミサイル、マシンガンなど弾薬を必要とする武器の弾薬補充にかかる金額を表示しています。

⑥現在の所持金。金額の単位はCビル

修理はスパナアイコンを選んでA（X）ボタンを押すと実行され、ダメージゲージが消えます。
弾薬補充は武器アイコンを選んでA（X）ボタンを押すと補充され、弾薬ゲージが回復します。



※所持金が足りないとその金額分しか修理または弾薬補充をしてくれません。
※矢印アイコンは2機以上のメックを所持しているときに画面表示されます。

◆メックをカスタマイズする



メック工場でメックカスタマイズのアイコンを選ぶと、カスタマイズ画面になります。メックを自分の予算がゆるす限りここで自由に改造・強化してください。つまり自分のオリジナル・メックを造ることができるのです。

ここでは次の6つのことが行なえます。

1.他のメックを見る



カスタマイズしたい他のメックを見ます。矢印を選んでA(X)ボタンを押すと順繰りにメックが代わります。ただし、2機以上のメックを持っていなければ選択できません。

2.武器購入/売却

武器の購入および売却をします。選択すると“BUY”(買う)アイコンと“SELL”(売る)アイコンが表示されます。



■“BUY”(買う)を選んだ場合



画面の矢印アイコンのどちらかを選んでA(X)ボタンを押すと画面右下に武器名と値段等が表示されます。買いたい武器を表示させたら“BUY”アイコンを選んでA(X)ボタンを押します。

※もちろん、金額が足りなければ買うことはできません。

■“SELL”(売る)を選んだ場合

所持している武器名の上に青色のカーソルが現れます。✚ボタンでカーソルを売りたい武器に合わせます。
A(X)ボタンを押すとその武器が売り払われ、売却代金が画面下の所持金に加算されます。



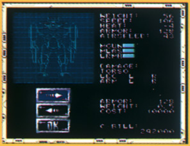
※武器の種類に関してはP28を見てください。

3. 装甲

装甲はメックの基本的防御力を決定します。装甲が厚いほど、敵からの攻撃に対して耐久力があります。しかし、装甲が厚くなるほど重量が増し、スピードが鈍くなりますので注意してください。

装甲は右向きの矢印アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと増えていき、逆に左向きの矢印アイコンでは減っていきます。装甲を増減するごとにメックの数値データが変化しますのでよく見てください。選んだ装甲でよければ“OK”アイコンを選んでA(X)ボタンで決定されます。

- ●ARMOR／装甲の数
- ●WEIGHT／装甲単体の重量
- ●COST／装甲単体の値段



4. ヒートシンク

ヒートシンクはメック内部の熱を抑える冷却装置です。特にレーザータイプの銃弾発射の時にはかなりの熱を発生しますので、武装によって強化する必要があります。砂漠惑星などの戦闘では必需品です。

ヒートシンクは右向きの矢印アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと増えていき、逆に左向きの矢印は減っていきます。予算とパワーに見合った増減を行なってください。決ったら、"OK" アイコンを選んでA(X)ボタンを押してください。

●HEATSINK／ヒートシンクの数
●WEIGHT／ヒートシンク1台の重量
●COST／ヒートシンク1台の値段



5.エンジン

カスタマイズ重量が増えたメックの機動力を上げるには、よりパワーのあるエンジンへの交換が一番の方法です。しかし、エンジンもパワーがあるほど重く、劇的な変化はありません。やはり、パワーと重量とのバランスが重要です。

●ENGINE／エンジン・メーカー名
●RATING／出力
●WEIGHT／重量
●NEW SPEED／速度
●COST／値段



どちらかの矢印アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと順繰りにエンジンが代わります。メックのデータも同時に変化しますのでよく考えて選びましょう。決ったら "BUY" アイコンを選んでA(X)ボタンを押してください。

6.ジャンプジェット

メックはジャンプ用のジェットで短時間の飛行を行なうことができます。しかし、カスタマイズでの重量増加とともにやはり、増やさなければなりません。

右向きの矢印を選んでA(X)ボタンを押してください。ジャンプジェットの数が増えていきます。数がきまったら“OK”を選んでA(X)ボタンを押してください。

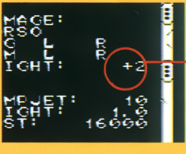


- ●JUMPJET／ジャンプジェットの数
- ●WEIGHT／ジャンプジェット単体の重量
- ●COST／ジャンプジェット単体の値段

※ジャンプジェットの数はジャンプスピードにのみ関係してきます。また、ジャンプジェットは超重量級メックには装備できませんから注意してください。

カスタマイズの注意点

カスタマイズによってメックの重量が重すぎたり軽すぎたりすると、ダメージゲージの下に重量オーバー、もしくはアンダーのアラーム表示がでます。各メックは重量バランスがくずれるとオーバーヒートしやすくなり、最悪の場合、戦闘中にシャットダウン(機能停止)するおそれが十分にあります。アラームには十分注意してください。



●重量オーバーの表示

◆メックを買おう！

プレイヤーは始め1機のメックしか持っていません。任務をはたし、報酬金を貯めてより性能の高いメックを所有することが目的達成のための近道です。また、予備機として複数持つことが望まれます。メック工場画面でメック購入ウインドウを選びA(X)ボタンを押すとメック購入画面になります。



ここでは数タイプのメックが売りに出されています。矢印アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと順繰りにメックが表示されますので、欲しいメックを選び“BUY”アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと買うことができます。



●買うときに支払う金額

◆メックを売る

戦闘で使用しなくなったメックを所持していても、なんらメリットは有りません。売ってしまい、現在のメイン機をカスタマイズするか、より強力なメックを買ったほうが得です。メック工場画面でメック売却ウインドウを選んでA(X)ボタンを押します。



矢印を選んでA(X)ボタンを押すと所持しているメックが順繰りに表示されます。売りたいメックを選び、“SELL” アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと売ることができます。



●売った時にプレイヤーに支払われる金額

★任務開始！

メックの整備を完了し、GHQでの契約が済んだら、いよいよ任務開始です。しかし、まだバーに行って情報を聞いたりしていないならすぐにバーに行ってみましょう。戦闘はそれからでも遅くありません。

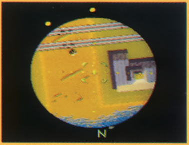
契約が済んでいれば、メインメニュー画面の左のウインドウにドクロマークが表示されているはずです。ドクロマークを選んでA(X)ボタンを押すとメック選択画面になります。



ここでは自分の所持するメックから搭乗するメックを選びます。2機以上のメックを所持しているなら矢印アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと順繰りにメックが代わります。搭乗するメックを選び、"OK" アイコンを選んでA(X)ボタンを押すと出撃です。



画面はオーバービュー画面となり、上空から出撃地点へと降下します。



◆さあ、これがメックのコックピットだ

着地するとすぐにメックのコックピットパネルからのバトル画面になります。操縦するメックによってデザインはちがいますが、コックピットを構成する計器類の要素は共通です。

バトル画面(コックピットパネル)



①ステータス・ディスプレイ



ここには自分が操縦するメックの姿が映し出されます。ダメージを受けた箇所は赤色の点滅で表示されます。横のゲージはメックのヒート・レベル(熱量)を表しています。

②ウェポン・モニター



自分の装備している武器が表示されています。赤色は銃弾装填中の武器、黄色は発射準備OK、武器名両サイドのカーソルは選んだ武器を表しています。また数字は残りの銃弾数を表しています。

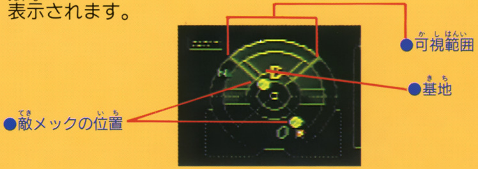
③ターゲット・ディスプレイ



照準をロックオンすると敵メックがここに表示されます。敵メックのダメージ状況もステータス・ディスプレイと同様に赤色で表示されます。

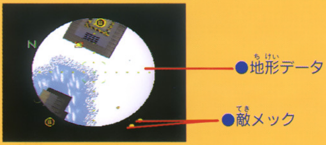
④レーダー

自分を中心とした全方位レーダーです。敵メックや基地の位置が表示されます。



⑤オーバービュー・スクリーン

Yボタンを押すことでオーバービュー・スクリーンが映し出されます。レーダー機能に加えて地形データを見ることができます。Yボタンでもとに戻ります。



●「P」はオブジェクト(目的物)の位置を表わします。
●「B」は基地を表わします。

◆戦闘スタート！



敵メックが上空からどんどん降下してくるぞ！レーダーで確認、照準をロックオン、オーバーヒートに注意しながら的確な武器を選択して、攻撃だ!!

★バトルメックのすべて

■メックの近代戦闘における意義

バトルメック(メック)は3027年の現在における最強の地上戦闘兵器である。人類がこれまでに開発した戦闘兵器の中でもその強さは群を抜いている。

■メックのタイプ

メックは大きく分けて軽量級、中量級、重量級、超重量級の4タイプが存在する。

軽量級メックの特徴(LIGHT TYPE)

およそ20トンから40トンの重量のメックをいう。メックの中でももっとも安く手に入れることができる。主として、偵察の目的に用いられるが、そのスピードとジャンプ能力をいかし、敵の攻撃を避けながらの攻撃を得意とする。

中量級メックの特徴(MIDDLE TYPE)

およそ40トンから60トンの重量のメックをいう。接近戦において最も使用されるメックである。汎用性が高く、様々な目的に合わせ種類も豊富に揃っている。

重量級メックの特徴(HEAVY TYPE)

およそ60トンから80トンの重量のメックをいう。主に、指令官や熟練したパイロット用に使われている。優れた攻撃力と耐久性で戦闘における主力部隊を構成する。

超重量級メックの特徴(SUPER HEAVY TYPE)

重量80トンから100トンの重量のメックをいう。最大級の戦闘能力を持つ。超重量級メックの攻撃力は軽量級、中量級メック数台から構成された戦闘部隊に匹敵する。

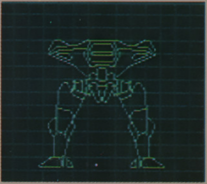
★メック紹介

◆ネキサス(近接火力支援用軽量級メック)



重量：20トン
巡航速度：86.4kph
最大速度：129.6kph
ジャンプジェット：5基
装甲：48
武器：マシンガン、短距離レーザー

◆ネキサスA(高機動近接戦闘用軽量級メック)



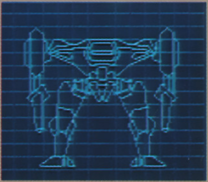
重量：25トン
巡航速度：86.4kph
最大速度：129.6kph
ジャンプジェット：5基
装甲：48
武器：短距離ミサイル、短距離レーザー

◆ネキサスB(中距離支援戦闘型軽量級メック)



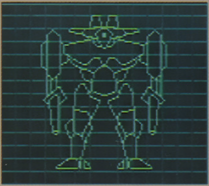
重量：30トン
巡航速度：75.6kph
最大速度：113.4kph
ジャンプジェット：5基
装甲：72
武器：中距離レーザー、
短距離誘導ミサイル

◆ネキサスC(中距離火力支援用軽量級メック)



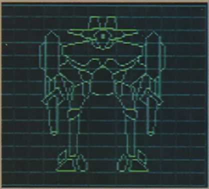
重量：35トン
巡航速度：64.8kph
最大速度：97.2kph
ジャンプジェット：5基
装甲：96
武器：中距離ミサイル、中距離レーザー、
マシンガン

◆ライジン(中距離支援迎撃型中量級メック)



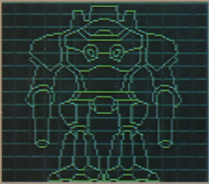
重量：55トン
巡航速度：64.8kph
最大速度：97.2kph
ジャンプジェット：4基
装甲：112
武器：中距離レーザー、長距離誘導ミサイル、
マシンガン

◆フウジン(高機動迎撃戦闘型中量級メック)



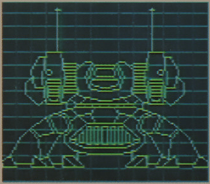
重量：50トン
巡航速度：64.8kph
最大速度：97.2kph
ジャンプジェット：5基
装甲：88
武器：長距離レーザー、中距離誘導ミサイル

◆グランド・クルセーダー(長距離支援戦闘型重量級メック)



重量：75トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：4基
装甲：200
武器：パーティクルキャノン、マシンガン

◆ラグナロック(重近接支援型超重量級メック)



重量：85トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：なし
装甲：280
武器：パーティクルキャノン、
短距離ミサイル、
長距離誘導ミサイル、
中距離レーザー、長距離レーザー

★惑星タイプと環境

各惑星はタイプによって環境設定が違う。惑星の環境に合わせた最適な武装を選ぶことが勝利への大きなポイントとなる。

☆砂漠惑星(ザーダ／エスカロン／ジェレニア)
気温が高い。ヒートシンクを多めに装備する必要あり。

☆火山惑星(ソラリス／キロン／コウダー)
気温が高く更に重力の影響が大きい。

☆氷結惑星(カグラン／プクシー／ザカーパ)
気温が低く、重力も小さい。

☆敵基地惑星(ロストフ／ジャミソン／ドレーナ)
平均的な生活しやすい環境の惑星だが、重力の影響がやや大きい。

☆地球型惑星(ゲイルトン／キュータン／ダルビュー)
平均的な生活しやすい環境の惑星である。

※気温はヒートレベルに影響する。気温が高いとオーバーヒートをおこす可能性が高くなる。とくにレーザー兵器はヒートシンクに負担をかけやすい武器である。

※重力は歩行スピードやジャンプジェットに影響する。重力が大きいと標準スピードより遅くなる。



★契約の種類

GHQから依頼される任務は次のものがある。

1.保安

敵メックを捜し出し全滅させるのが勝利条件。自分のメックが破壊されると任務失敗となる。

2.暴動鎮圧

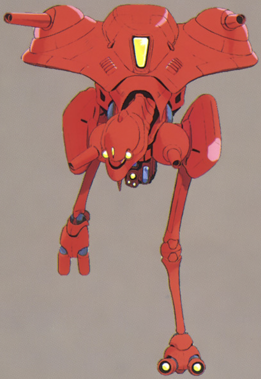
暴動を引き起こしている敵メックを全滅させるのが勝利条件。自分のメックが破壊されると任務失敗となる。

3.強行探索

保安と暴動鎮圧と同様の勝利条件だが、破壊されたメックが残していくオブジェクトをすべて回収しなければならない。したがって自分のメックが破壊されるだけでなく、オブジェクト未回収も任務の失敗である。

4.討伐

強行探索と同様の勝利条件だが、敵メックがより重装備になり困難な任務となっている。



5. 掃討

自軍の基地に侵入しようとする敵メックを防ぎ、かつ敵メックを全滅させるのが勝利条件。自分のメックの破壊と敵メックが基地に侵入すると任務失敗である。

6. 侵攻

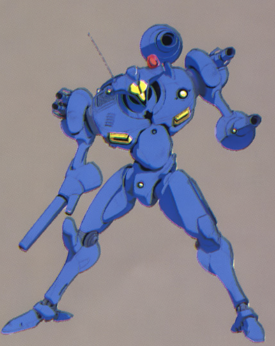
掃討と同様の勝利条件であるが、敵メックがより重装備となり任務がより困難になっている。

7. 基地防衛

敵メックの全滅と自軍の基地破壊阻止が勝利条件。自分のメックが破壊されるだけでなく、自軍の基地が破壊されると任務失敗である。

8. 基地襲撃

敵基地の破壊が目的である。それが絶対の勝利条件。自分のメックが破壊されたら任務失敗である。



★武器一覧

ゲーム中の表記	略称	武器名	射程距離
MACHINE GUN	MGUN	マシンガン	短
SMALL LASER	SLAS	短距離レーザー	短
MEDIUM LASER	MLAS	中距離レーザー	中
LARGE LASER	LLAS	長距離レーザー	長
PARTICLE CANNON	PCAN	パーティクルキャノン	長
SR MISSILE	SRM	短距離ミサイル	短
SR HOMING MISSILE	SRMH	短距離誘導ミサイル	短
MR MISSILE	MRM	中距離ミサイル	中
MR HOMING MISSILE	MRMH	中距離誘導ミサイル	中
LR MISSILE	LRM	長距離ミサイル	長
LR HOMING MISSILE	LRMH	長距離誘導ミサイル	長



バトルテック用語集

SRM —— SHORT-RANGE MISSILES(短距離ミサイル)の略。SRMHは、短距離誘導ミサイルのこと。

MRM —— MEDIUM-RANGE MISSILES (中距離ミサイル)の略。MRMHは、中距離誘導ミサイル。

LRM —— LONG-RANGE MISSILES (長距離ミサイル)の略。LRMHは、長距離誘導ミサイル。

サクセッサー・ステーツ —— 全宇宙の支配権を五分する太陽連邦(ダビオン)、フリーワールド同盟(マリク)、ドラコニス連盟(クリタ)、ライラン連合(スティナー)、カペラ同盟(リアオ)5つの政府を意味する。

Cビル —— コムスター・ビル。コムスター社発行の通貨の基本単位。サクセッサー・ステーツ内の基本通貨となっている。

3Dビデオ —— 通常、機密情報を送るときに使われるアイテム。

ダーク・ウィング —— 近年、急速に名をあげてきた謎の傭兵集団であり、かつ主人公トビーの一家を皆殺しにしたテロ集団。各ファミリーから忌み嫌われている。

ダビオン —— 五大国の一つ。太陽連邦を統治する一族。主人公の父、ジョセフが秘密傭兵として仕えていたファミリー。ゲーム中、主人公の活動する舞台でもある。

ドロップシップ —— 惑星の地上から軌道上までを連絡する宇宙船。

パーティクル・キャノン —— 素粒子砲。長距離用の強力な兵器。

バトルメック —— 地上戦闘用の有人大型兵器。バトルメックはここ数年に渡って、サクセッサー・ステーツにおける地上戦の主役的存在である。様々なバトルメックが開発されており、それぞれに装備、重量、性能などに差がある。

ヒートシンク —— メック内部で発生した熱を外部に排出するラジエーター装置。

マリク —— 五大国の一つ。フリー・ワールド同盟を統治する一族。ダビオンとは敵対関係にあるが、テロ集団「ダークウィング」を壊滅させることにおいては、目的は一致する。

メック —— バトルメックのこと。

注意

- ●ゲームスタート時に所持している軽量級メック「ネキサス」は、短距離戦闘型のメックです。そのため、戦闘ではダメージを恐れず、敵メックに極力近付いての攻撃を心がけること。
- ●ヒート・ゲージに注意すること。熱を持ちすぎるとオーバーヒートして、システムが「シャットダウン」してしまう。（特に「砂漠惑星」）
- ●オーバーヒートは、レーザー類を連射した時、熱い惑星でのミッションで起こりやすい。これを防ぐためには、「ヒートシンク」を十分装備すること。
- ●バトル中は、ダメージ・ディスプレイに注意すること。ダメージの大きなパーツを狙えば、より容易に敵を倒すことができる。
- ●レーダーには常に注意を払うこと。敵メックは、必ずしも前方から現れるとは限らない。コックピットから見える敵にばかり注意を払っていると、背後から奇襲してきた敵に倒されることもある。
- ●各銃弾の射程範囲を常に意識しておくこと。敵メックにダメージを与えるためには各銃弾の射程範囲で敵を攻撃すること。ただし、射程範囲内に近づくことは、敵の射程範囲内に入ることでもあるので、注意すること。
- ●バトルで勝利を収められないときには、最初の武器を売ったり、武装を軽くしたりして所持金を増やし、代わりに射程距離の長い武器を装備することを勧める。
- ●惑星によっては、「地雷」が埋まっていることがある。当然、これを踏むと戦わずして相当のダメージをくうので、注意。
- ●惑星のタイプ、ミッションのタイプに応じて、メックを使い分けることが勝利へのポイント。用途に応じた様々なメックを揃えておくこと。

●自分のメックが破壊された直後のメッセージが点滅している間は、STARTボタンを押さないようにして下さい。ポーズとなったまま解除できなくなることがあります。

BATTLETECH STAFF CREW

EXECTIVE PRODUCER: Satoshi "HUSTLE" Honda
SENIOR PEODUCER: Isamu Senda and Toshiyuki Nagai
PRODUCER: Yasushi Endo
DEVELOPPED by BEAM SOFTWARE

[PRODUCTION STAFF]

VICTOR STAFF
TEXT TRANSLATION: Takashi Kimura
CHARACTOR ARTIST: Hideaki Ishii
TEST PLAYER: Kenji Kikuchi, Takayuki Ando, Nobuski Horie
Kazuya Tominaga and Ryo Misawa

BEAM STAFF

DIRECTOR: Alfred Milgrom
STORY AND GAME DESIGNER James Halprin
GAME PROGRAMMER: Andrew Davie
SUPERSTRUCTURE PROGRAMMERS: David Pentecost and John Carney
DATABASE PROGRAMMER: Eddy Etyngold
GRAPHIC ARTIST : Holger Liebnitz
SFX MECH ARTIST: Andrew Buttery
MUSIC AND SE: Marshall Parker
QUALITY ASSURANCE: Ann Davie and Eddy Etyngold

ORIGINAL MECH DESIGN: Takehiko Itoh
TITLE BACHGROUND ARTIST: Atsushi Takeuchi
ORIGINAL MUSIC COMPOSER: Tsukasa Tawada

[MARKETTING STAFF]

GENERAL MANAGER: Harunobu Komori and Katsumi Arai
PROMOTION: Kouki Minami, Kaku Maetani and Katsura Iino
SALES: Toshimichi Kawamura, Tasuo Tateishi and Shunji Nishizawa

[PACKAGE and MANUAL EDITTING STAFF]

MANAGER: Etsuko Matsuoka
PACKAGE DESIGN: COMIX BRAND
PACKAGE ILLUSTRATION: Atsushi Takeuchi
MANUAL EDITING: MIR!

Thanks to Yoshiaki Iwasawa, Nobuyuki Ikigame, Takeyuki Kasakura
Bill Swartz(ACTIVISION JAPAN), Tom Sloper(ACTIVISION)
Sam Lewis(FASA CORPORATION) and BEAM Software.

ORIGINAL GAME DESIGN: ACTIVISION and DYNAMIX, INC.

バトルテック

ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16